QUEST for GLORY I



クエスト・フォー・グローリィ
ゲームと基本操作のマニュアル

目次

＜ユーザーの皆様へ＞

- ゲームを始める前に必ず、＜インストールとスタート＞に従って準備をして下さい。
- ユーザー登録ハガキは、製品保証およびサポートのために必要となりますので、完全にご記入のうえ、すぐに投函して下さい。
- このマニュアルは、必ず手元においてプレイして下さい。もし、紛失したりするとゲームがプレイできなくなりますので、大切に保管して下さい。
- ゲームをセーブするためのセーブ・ディスクは入っていませんので、MS－DOS フォーマットしたブランク・ディスクを最低一枚は用意して下さい。
- 正規ユーザーがバックアップできるように、コピー・プロテクトされていません。ゲームを始める前に、万一のためにバックアップをとることを、お勧めします。
- プレイするシステムの構成を確認して下さい。

＜バックアップコピーについて＞

ディスク・ドライブについてデータが読めなくなるなどの、万が一の事故に備えて、マスター・プログラムのディスクのバックアップ・コピーを作っておくことをお勧めします。全ゲーム・ディスクのコピーを作るには、MS－DOSのディスクコピーコマンドを使ってコピーして下さい。

もし、ハード・ディスクでなく、ディスクからプレイする場合には、ゲームをセーブするためのブランク・ディスクも用意して下さい。また、ハード・ディスクからプレイしていても、ゲームをディスクにセーブするのは、いい考えです。ブランク・ディスクのフォーマットの仕方は、MS－DOSのFORMATコマンドを使用して下さい。そして、ゲームをプレイ中にセーブするためにお手元に置いておいて下さい。ゲームをセーブするための、基本的な事柄については、マニュアルの、『ゲームのセーブ方法』（10ページ）と『クエスト・フォー・グローリィのコマンド入力方法』（20ページ）をご覧下さい。

<必要な機器構成>

このゲームをプレイするには以下のシステムが必要ですから確認して下さい。

1. 日本電気PC－9801（LTは除く）
（モデルは9801VM以降の機種
もしくはエプソンPC－286、386シリーズ。）

2. 最低640Kのメモリーが実装されていること。

3. 2HD（1MB）タイプのフロッピーディスクドライブ（1ドライブ以上）
（PC－9801VM以降は標準実装。外部接続でも可能）

4. 専用カラーモニター
（PC－9801N等、単色液晶ディスプレイの機種では
カラーの識別が困難な場合があります。
カラーディスプレイの接続できる機種をご使用の方は
カラーディスプレイを接続してプレイされることをお勧めします。）

5. 日本語MS－DOSシステムディスク　（VER．3．1以上）

6. 2HD（1MB）のブランクディスク。

また、オプションとして以下の機器が使用出来ます。しかし、これらの機器が無くてもプレイすることができます。

1. マウス

2. ジョイスティック

3. ハードディスク　（最低3MBの空きスペースが必要）

4. MIDI対応音源

ローランド	MT－32／CM－32L／CM－64
カシオ	MT－540／CMS－1

＊＊　MIDIインターフェイス　（MIDI音源使用時に必要）

ローランド	MPU－PC98／MPU－PC98II
三鈴エリー	EMU－98

5. 拡張FM音源ボード

NEC	PC－9801－26Kサウンドボード
SNE	サウンドオーケストラ
その他のメーカー	NEC互換製品

6. 16色グラフィックボード（PC－9801VM／VF2のみ）

NEC	PC－9801－24
富士音響	16C－98

〈本製品の内容について〉

本製品には以下の物が入っております。ご確認下さい。

1. 8色用ゲームディスク　3枚
2. 16色専用ゲームディスク　3枚
3. クエスト・フォー・グローリィ　マニュアル（今読んでいるものです）　1冊
4. 通信教育ヒーロー養成講座　テキスト　1冊
5. クエスト・フォー・グローリィ　リファレンスカード　1枚
6. ユーザー登録カード　1枚

〈ゲームディスクについて〉

本製品には8色用と16色専用の2組のゲームディスクが用意されています。あなたのマシンが16色グラフィックに対応しているのであれば、16色専用のゲームディスクを使用することで中間色を多用した美しいグラフィックを楽しむことができます。ただし、あなたのマシンが16色表示機能を搭載したマシンでない場合は、16色専用のディスクは使えません。このときは8色用のゲームディスクを使用して下さい。

<インストールとスタート>

ご注意

このゲームをフロッピーディスクでプレイする方はユーザーディスクの作成方法をよくお読みになり、ユーザーディスクを作成してからゲームを始めて下さい。　(A)

ハードディスクでプレイする場合は (B) へ進んで下さい。

(A)　フロッピーディスク・ユーザー用

1. ユーザーディスクの作成方法とゲームのインストール方法

MS－DOSシステムディスクをフロッピーディスクドライブ1に入れて、コンピューターの電源を入れて下さい。（もしくはリセットボタンを押して下さい。）

MS－DOSが起動されカーソルが表示され、入力待ち状態になりましたら2HD（1MB）タイプ未使用のディスクをフロッピーディスク・ドライブ2に入れて、プロンプト（A>など）の後に次のようにタイプして、リターンキーを押して下さい。（ドライブ名は、あなたのコンピューターのドライブ名（A，B，Cなど）をお使い下さい。）

例）　FORMAT　B：／S

フォーマット終了後（このフォーマットしたディスクがユーザーディスクになります）、MS－DOSシステム・ディスクをフロッピーディスク・ドライブ1から取りだし、ゲームディスク1をフロッピーディスク・ドライブ1に入れて（この時ユーザーディスクは、フロッピーディスク・ドライブ2に入れたままにして下さい）、プロンプトの後に次のようにタイプして、リターンキーを押して下さい。

例）　COPY　A：*．*　B：

その後、プロンプトの後に

INSTALL

とタイプして、リターンキーを押して下さい。セットアップ／インストールプログラムが起動し、メニュー画面が現れます。画面の指示に従って、入力して下さい。

セットアップ／インストールプログラムが終了しましたら、これでユーザーディスクの作成を終了しました。

ここで、ゲームをスタートさせるには、ユーザーディスクをフロッピーディスクドライブ1に入れてリセットボタンを押して下さい。

次回からはユーザーディスクをフロッピーディスク・ドライブ1に入れコンピューターのスイッチを入れるだけでゲームが始まります。

MS－DOSのCHKDSKコマンドにて使用可能メモリーをチェックできますが、この時、全メモリーが640K以上あることを確認して下さい。

このゲームを始める前にディスクのバックアップを必ず行なって下さい。

2. フロッピーディスクでのゲームのスタート方法
（インストールの手順を終えてから）

まず、A：ドライブに、ディスク1を入れて下さい。そして、プロンプトの後に

a：

とタイプして、リターンキーを押して下さい。その後、プロンプトの後に

sierra

とタイプして、リターンキーを押して下さい。

(B) ハードディスク・ユーザー用

1. ハードディスクへのゲームのインストール方法

MS－DOSを起動させカーソルが表示され入力待ち状態になりましたらフロッピーディスクドライブ1にゲームディスク1を入れてください。そのディスクドライブ名を入力します。

ハードディスクからMS－DOSを起動した場合そのハードディスクが　A＞　となり、フロッピーディスクドライブが　B＞　もしくは、　C＞　となりますが、もしフロッピーディスクからMS－DOSを起動した場合フロッピーディスクドライブが　A＞ となります。（なお、このA，B，C，Dは、セットアップによって変わる場合があります。）

プロンプトの後に、A　B　C　Dのどれかを、その後にコロンをつけてタイプして下さい。

例）　B：

その後、リターンキーを押して下さい。それから、プロンプトの後に

INSTALL

とタイプして、リターンキーを押して下さい。

セットアップ／インストールプログラムが起動し、メニュー画面が現れます。画面の指示

に従って、入力して下さい。

注）セットアップ／インストールプログラム終了後、もう一つ気をつけなければならない点があります。

CONFIG. SYSと言うファイルがハードディスクの

ルートディレクトリにありますが、そのファイルを変更しなければ

なりません。

まず、今あるCONFIG. SYSファイルの名前を変えて下さい。

プロンプトの後に、以下のようにタイプして、リターンキーを押して下さい。

例）REN　CONFIG. SYS　CONFIG. SAV

（後でまた必要になった時のためにこうしておきます。）

その後、ゲームディスクの中にあるCONFIG. SYS のファイルをコピー して下さっても結構です。プロンプトの後に、以下のようにタイプして、リターンキー を押して下さい。

例）COPY　B：CONFIG. SYS　A：

または、すでにお手持ちのCONFIG. SYSファイルの内容を

下記の様に書き加えるか、または、変えて下さっても結構です。

（CONFIG. SYS
SHELL＝A：￥COMMAND. COM　A：￥　／P
BUFFERS＝30
FILES＝20
DEVICE＝MOUSE. SYS
(MOUSE. SYSはマウスを使用する場合のみ入れて下さい。)

これ以外のデバイスドライバ等をメモリーにロードしますとこのゲームを起動できない場合がありますのでご注意下さい。

MS－DOSコマンドのCHKDSKにて使用可能メモリーをチェックできますが、この時、全メモリーが640K以上あることを確認して下さい。

2. ハードディスクからのゲームのスタート方法

（インストールの手順を終えてから）

まず、ルートのディレクトリから、プロンプトの後に、

cd￥sierra

と、タイプして、リターンキーを押します。その後

glory1

とタイプして、リターンキーを押して下さい。

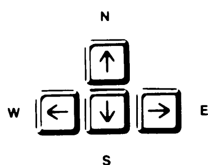
<基本操作>

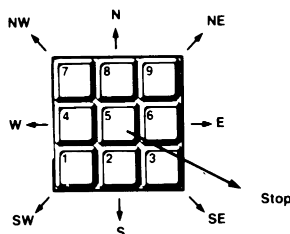
1.　ヒーローの動かし方

画面のキャラクターは、カーソルキー、テンキー、または、マウスで動かすことが出来ます。キー・ボードで、キャラクターの動きを止めるには、テンキーの［5］キーを押すか、または、最後に使ったカーソルキーをもう一度押して下さい。キャラクターをカーソルキーを押したままで動かそうとしないで下さい。もしそうすると、キャラクターが動いたり止まったりして、とても進行が遅くなります。

注）テンキーでキャラクターを操作する場合は［CAPS］キーを解除（アンロック）して下さい。

マウスを使って動かす場合には、キャラクターを動かしたい場所にアローを置き、そして、左側のマウス・ボタンをクリックして下さい。





2. プルダウン・メニュー

ゲームのセーブやよく使う主人公の動作の短縮コマンド、アニメーションのスピード変更などを画面上でプルダウン・メニューを呼び出して、実行することができます。

1）プルダウン・メニューの起動方法

プルダウン・メニューを起動するには以下の二通りの方法があります。

a) ［ESC］を押すと、使用頻度の高いコマンドが選択できる、いくつかのメニューが画面の最上部のメニュー・バーに現れます。左右のカーソルキー（矢印のついたキー）を使い必要なサブメニューを開きます。つぎに、上下のカーソルキーでコマンドを反転表示させて選択した後、リターンキーを押して実行します。

b) マウスのカーソルをメニューバーに移動して、左のボタンを押す。ボタンを押したまま左右に移動するとサブメニューが現れますので、必要なところまでドラッグ（マウスのボタンを押しながらマウスを動かす）してからボタンをはなせば、そのコマンドを実行できます。

コマンドを選ばないで、ゲームに戻るには、［ESC］を押して下さい。

2）プルダウン・メニューの内容

五つのメニューがあり、その下にサブメニューがあります。

ファイル ゲーム アクション インフォメーション

メニュー	サブ メニュー	短縮キー
	クエスト フォーグ゛ローリィニツイテ	[CTRL] + [G]
	ヘルプ	[F･1]
	ゲンゴ センタク	[CTRL] + [L]
ファイル	セーブ ゲーム	[F･5]
	リストア ゲーム	[F･7]
	リスタート ゲーム	[F･9]
	ヤメル	[CTRL] + [Q]
ゲーム	アニメヲハヤクスル	[+]
	フツウノハヤサ	[=]
	アニメヲオソクスル	[−]
	サウンドチョウセツ	[CTRL] + [V]
	サウンドヲケス（ツケル）*	[F･2]
アクション	イチジキュウシ	[CTRL] + [P]
	リピート	[F･3]([SPACE])
インフォメーション	インベントリー	[CTRL] + [I] ([TAB])
	キャラクターシート	[CTRL] + [S]
	ジカンノヒヅケ	[CTRL] + [T]

サブメニューの [CTRL] + [A] などの表記は、［CTRL］キーと文字キーの組合せを意味しています。[CTRL] + [A] の場合、［CTRL］キーを押しながら［A］の文字キーを押すことを意味します。

* のついたコマンドはすべてスイッチになっていますので、一度実行すると表示が逆になります。

なれてくると、いちいちプルダウン・メニューを出さなくても、短縮コマンドでプレイ出来るようになります。一度憶えてしまえば、快適にプレイができるでしょう。

短縮コマンドの詳しい説明は『よく使うコマンドの例（18ページ）』をご覧下さい。

3）ゲームのスピード調節

危険な場所を通る時や、何かを注意深く観察したい時、あるいは、CPUの速度が早すぎてゲームにならない場合には、ゲーム・アニメーションのスピードを落とすことが役に立つかも知れません。また、時には、ゲームのアクションをスピードアップしたいと思うかも知れません

クエスト・フォー・グローリィでは、アニメーションのスピードは、［＋］と［－］のキーでコントロールするか、または、『ゲーム』メニューから選ぶか、または、マウスかカーソルキーを使うかして下さい。

4）言語の切り替え

このゲームは、英語または日本語で入力することができます。また、表示するメッセージも日本語か英語を選択することが可能です。なお、字幕表示機能で日本語と英語のメッセージを同時に表示することもできます。

メニューバーから『ゲンゴ　センタク（LANGUAGE）』を選ぶか、［CTRL］＋［L］を押すと、言語選択画面になります。左から「OK（言語選択モードの終了）」「表示メッセージの選択（英語／日本語）」「字幕表示（あり／なし）」「入力コマンドの選択（英語／日本語）」となっています。［TAB］キーで枠を太くして、リターンキーを押して決定するか、マウスでクリックして下さい。

3. ゲームのセーブ

ゲーム開始前に必ずフォーマット済みのブランク・ディスクをご用意ください。

プレイしているゲームをやめてその場面を保存しておく時に、〔セーブ〕します。

ゲームのセーブをするには以下の三通りの方法があります。

a) ファンクション・キー［F・5］で直接ポップアップする。

b) ［ESC］キーでプルダウン・メニューを出し、〔ファイル〕のサブメニューを出します。カーソルキーで〔セーブ ゲーム〕を反転表示させて選択したのち、リターンキーを押します。マウスを使ってクリックすることも出来ます。

c) 《ゲーム　ヲ　セーブスル》というコマンドを入力する。

ここで、次のようなメニューが現れます。

ゲーム ヲ セーブスル
このセーブしたいゲームの場面 描写 を タイプして下さい。
↑
↓
セーブ
キャンセル
ディレクトリ ヲ カエル

A）フロッピーディスクへのゲームのセーブ方法

［TAB］キーを使い、〔ディレクトリ ヲ カエル〕の枠を太くして下さい。その後、リターンキーを押して下さい。マウスを使ってクリックすることも出来ます。

次のような画面が現れます。

ゲーム ヲ セーブスル
このセーブしたいゲームの場面 描写 を タイプして下さい。
↑
↓
セーブ
ャンセル
ィレクトリ カエル
ニューセーブ ゲーム ディレクトリ
b:　¥
オッケー
キャンセル

ここでコマンド・ラインをクリアするために、バックスペース・キーか、または、［CTRL］＋［C］を押して下さい。

セーブ・ゲームのためにあなたが使っているドライブのアルファベットを、その後に コロンを入れてタイプし、（例えば、b：）そして、リターンキーを押して下さい。

注）ディレクトリを前もって作っている方は、その名前もタイプして下さい。
例）　b：¥save1

ここで、下記の画面が現れます。

ゲーム ヲ セーブスル
このセーブしたいゲームの場面 描写 を タイプして下さい。
↑
セーブ
キャンセル
ディレクトリ ヲ カエル

ここで、セーブするゲーム場面の内容を記述します。アルファベットの大文字と小文字、数字、記号を組み合わせて30文字以内で記述して下さい。

自分でわかりやすいように書いておくと、後で便利です。たとえば、お城の場面で、それまでのスコアが120点ある場合なら、"At the castle, 120 pt, 3/26/91"というようにしておきます。

ゲーム ヲ セーブスル
このセーブしたいゲームの場面 描写 を タイプして下さい。
↑
At the castle, 120 pt, 3/26/91
セーブ
キャンセル
ディレクトリ ヲ カエル

そしてリターンキーを押して下さい。

また、セーブ・ゲームのためのディスクは再フォーマットすることも可能です。（再フォーマットをすると、ディスクに入っていたセーブされたゲームは、全部消されてしまいます。）そして、再びそれを使うか、または、新しいブランク・ディスクをフォーマットして使って下さい。

以上の手順で、セーブを行います。

(B) ハードディスクへのゲームのセーブ方法

ハードディスクでプレイしている方も同様の手順でセーブして下さい。ただし、セーブできるゲーム場面の数は、一つのディレクトリにつき最高20個です。

(C) 1枚のディスクに20個以上のゲーム場面をセーブする場合

1枚のディスク（もしくは1台のハードディスク）に20個以上のゲーム場面をセーブしておきたい場合には、ゲームをスタートさせる前に別のディレクトリ（例:A:¥sierra¥glory1¥SAVE1）を作っておく必要があります。たとえば、ハードディスクのゲームのディレクトリの下に¥SAVE1というディレクトリを作る場合は、MS－DOSのプロンプトの後で

例） MD ¥SIERRA¥GLORY1¥SAVE1

と入力して下さい。

この場合、ゲームの中にある『セーブ ゲーム（SAVE GAME）』メニューから〔ディレクトリ ヲ カエル〕（CHANGE DIRECTORY）を選び、作成したディレクトリを入力して下さい。

(D) ディスクがいっぱいになった場合

もし、セーブ・ゲームのためのディスクがいっぱいになったり、一つのディレクトリに20個のゲームデータがすでに存在する場合、新しいゲームデータを作ることはできなくなります。このときは、すでにセーブされたゲームと置き換えてセーブすることになります。この場合、サブメニューの中から〔オキカエル〕（REPLACE）を選び、セーブしてあったゲームと新しくセーブしたいゲームを置き換えて下さい。その場合、元のセーブされたゲームデータは失われますので注意して下さい。

また、ディスクの容量が残っている場合に、すでに新しいディレクトリを作っている場合は〔ディレクトリヲカエル〕（CHANGE DIRECTORY）を選択し、ディレクトリを指定すれば新たなゲームデータを作成できます。

また、古いゲーム場面を新しいものに書きなおしながらプレイすることも可能です。

この場合、サブメニューの中から〔オキカエル〕（REPLACE）を選び、セーブしてあったゲームと新しくセーブしたいゲームを置き換えて下さい。（これは、ゲーム中に出来ます。）

4. ゲームのリストア

一度セーブしておいたゲーム場面をあとで再開する時に、〔リストア〕します。

セーブしておいたゲームをリストアするには以下の四通りの方法があります。

a) オープニング画面で、『クエストノツヅキ』を選択する。

b) ファンクション・キー［F・7］で直接ポップアップする。

c) ［ESC］キーでプルダウン・メニューを出し、〔ファイル〕のサブメニューを出します。カーソルキーで〔リストア ゲーム〕を反転表示させて選択した後、リターンキーを押します。

d)《ゲーム　ヲ　リストアスル》というコマンドを入力する。

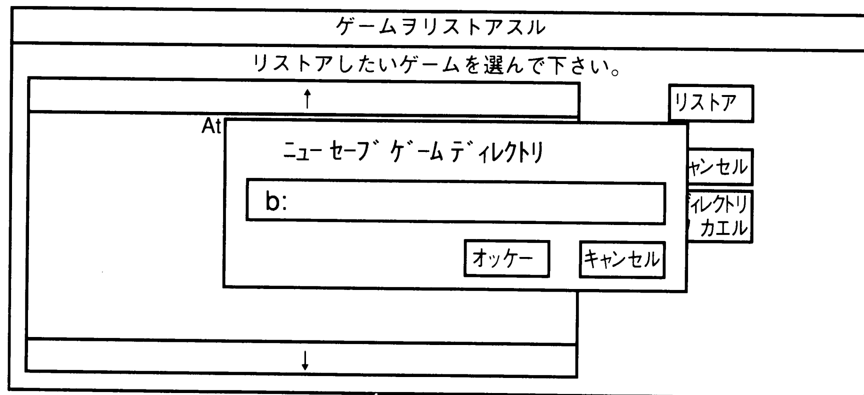
すると下記の画面が現れます。

ゲームヲリストアスル	
リストアしたいゲームを選んで下さい。	
↑ At the castle, 120 pt, 3/26/91 ↓	リストア キャンセル ディレクトリ ヲ カエル

すでにセーブされたゲームの記述が表示されますので、カーソルキーでリストアしたいゲームの記述を反転表示させて、その後リターンキーを押して下さい。そうするとゲームがリストアされます。マウスでも可能です。

シングルのドライブ・システムの場合は、あなたのセーブ・ディスクを挿入するように指示されます。リストアしたいゲームを反転表示させて、その後リターンキーを押して下さい。

もし、あなたが、選びたいセーブ・ゲームが違ったディレクトリにある場合は、〔ディレクトリ ヲ カエル〕（CHANGE DIRECTORY）を選んで下さい。すると下記の画面が現れます。



そして、コマンド・ラインをクリアするために、バックスペース・キーか、または、［CTRL］＋［C］を押して下さい。

リストアしたいゲームが入っているドライブのアルファベットを、その後にコロンを入れてタイプし、（例えば、b：）そして、リターンキーを押して下さい。

注）　サブ・ディレクトリにゲームをセーブしていた方は、その名前もタイプして下さい。

例）　b：¥save1

そうすると、そのドライブもしくはディレクトリにセーブされていたゲームの記述が表示されます。カーソルキーでリストアしたいゲームの記述を反転表示させて、その後リターンキーを押して下さい。そうするとゲームがリストアされます。マウスでも可能です。その後は普通通りにゲームを進めて下さい。

注：　もし、マウスをお持ちでない場合には、〔リストア〕（RESTORE）と〔ディレクトリ ヲ カエル〕（CHANGE DIRECTORY）の間を行き来するのには、［TAB］キーを使用して下さい。

5. ショートカットコマンド

よく使うコマンドの多くは、ファンクション・キーとコントロール・キーを使って行うことが出来ます。

[F1]	ヘルプ
[F2]	サウンド　つける／消す
[F3]	直前のコマンドを繰り返す
[F5]	ゲームをセーブする
[F7]	セーブしてあるゲームのリストア
[F9]	ゲームを（最初から）やり直す
[TAB]	インベントリー　（持ち物を見る）
[CTRL] ＋ [G]	『クエスト・フォー・グローリィ』について
[CTRL] ＋ [I]	インベントリー　（持ち物を見る）
[CTRL] ＋ [P]	ゲームを一時休止する
[CTRL] ＋ [Q]	ゲームをやめる
[CTRL] ＋ [S]	キャラクター・シートを見る（現状況など）
[CTRL] ＋ [T]	ゲームの中の経過日数、経過時刻を見る
[テンキーの＋]	アニメーションの速度　早くする
[テンキーの－]	アニメーションの速度　遅くする
[テンキーの＝]	アニメーションの速度　標準設定に戻す
[CTRL] ＋ [V]	音量調節
[スペースバー]	直前のコマンドを繰り返す
[CTRL] ＋ [L]	言語選択

（マウス使用時）

[SHIFT] ＋クリック（左ボタン）	「物体を見る」（下記参照）
[右ボタン]	「物体を見る」

6. [SHIFT] ＋クリックについて

［シフト］＋クリックとは、マウスを使って、人や物体を「見る」ことを可能にする機能です。マウスのアローを、望みの人や物体の上に置き、［シフト］キーを押したまま、マウスの左ボタンを押すか、またはマウスの右ボタンを押して下さい。すると、詳しいメッセージが出てきます。

7. [TAB]（タブ）キーの操作

シエラのゲームをプレイする際には、[TAB] キーは、二つの主要な機能を果たします。一つは、あなたの持っているアイテムを見るのに使います。そして、もう一つは、（もし、マウスを使っていなければ）ある種のメニューから、オプションを選ぶのに使います。次にあるメニューは、メニューのオプションを反転表示、もしくはボックスカーソルを動かすために、[TAB] キーの使用を必要とします：

	選択するオプション
1）オープニング画面	イントロダクション
	スタート　ニューヒーロー
	クエストノツヅキ
2）キャラクター作成	キャラクター作成に必要ないろいろな選択
3）ゲームをセーブする	
a）セーブするスペースがある時	
	セーブ
	キャンセル
	ディレクトリ　ヲ　カエル
b）ディレクトリ、もしくはディスクスペースがいっぱいになった時	
	オキカエル
	キャンセル
	ディレクトリ　ヲ　カエル
c）で　「オキカエル」を選んだ時	
	オキカエル
	キャンセル
4）ゲームのリストア	リストア
	キャンセル
	ディレクトリ　ヲ　カエル
5）ゲームのリスタート	リスタート／ツヅケル
6）ゲームをやめる	ヤメル／ヤメナイ
7）ゲームオーバー	リストア
	リスタート
	ヤメル
8）言語選択	決定／メッセージ表示／字幕表示／コマンド入力

8. マウスを使う　（オプショナル）

マウスは、キャラクターを動かしたり、環境について知るのに便利です。マウスを使ってキャラクターを動かすには、キャラクターを動かしたい場所へアローを置いて、左側のマウス・ボタンをクリックして下さい。多くの場面では、このマニュアルの『ショートカットコマンド』のセクションに書かれている［SHIFT］＋クリック機能を使って、人や物体について調べることが出来ます。（あまり意味のなさそうな所を何度もクリックしないように！）

9. よく使うコマンドの例

1)　クエスト・フォー・グローリィでのコミュニケーション

ゲームの中の多くのキャラクターは、あなたのために、なんらかの情報を持っています。キャラクターに話しかけるには、《［キャラクター、話題、または、アイテム］ニツイテキク》とタイプします。色々なアプローチを考えて、出会った者みんなに話しかけてみましょう。

道中、あなたが冒険に必要な物品に出くわすかも知れません。アイテムを取るには、《［アイテム］　ヲ　トル》とタイプして下さい。例えば、《マキモノ　ヲ　トル》というふうに。冒険をしていく上で、手にいれたアイテムを使うことが必要になります。次のように、いろいろタイプしてみて下さい。《［アイテム］　ヲ　ツカウ》、《［キャラクター］ニ［アイテム］　ヲ　ワタス》など。パズルに対する違ったアプローチが、違った結果を産むことになります。

詳細に気をつけて下さい。アイテムを調べるには、《［アイテム］　ヲ　ミル

（例えば：テーブル　ヲ　ミル）》とタイプして下さい。

マウスを使う場合は、このマニュアルの『よく使うコマンドの早道』のセクションに書かれている［SHIFT］＋クリック機能を使うことが可能です。あなたが、今いる部屋や、場面の一般描写を得るためには、《ミル》とタイプして下さい。

2)　コマンドをもう一度タイプしたい時

もし、同じコマンドを繰り返したい場合には、『アクション（ACTION）』メニューから、『リピート（REPEAT）』を選ぶか、または、スペース・バーもしくは、［F3］を押して下さい。

3)　インベントリー（所持品）

あなたが、持っているアイテムを見たい時には、『インフォメーション（INFORMATION）』メニューから、『インベントリー』を選ぶか、［CTRL］＋［I］または、［TAB］キーを押して下さい。あなたが持っているアイテムの一覧表が現れます。ゲームを続けるには、リターンキーまたは［ESC］キーを押して下さい。

画面右上には所持金（スピルバーグでの通貨単位は金貨と銀貨です。金貨1枚が銀貨10枚に相当します）とアイテムの総重量、それと、キャラクターが持てるアイテムの重量が表示されます。あまりアイテムを多く持ちすぎるとすばやい行動がしにくくなりますので気をつけて下さい。

4)　ゲームを一時休止したい時

もし、ゲームを一時休止したい時には、『アクション（ACTION）』メニューから、『イ

チジキュウシ（PAUSE）』を選ぶか、または、［CTRL］＋［P］を押して下さい。ゲームを続けるには、リターンキーまたは、［ESC］キーを押して下さい。

5）　ゲームをセーブする時

もし、ゲームをセーブしたい時には、『ファイル』メニューから、『セーブ　ゲーム（SAVE　GAME）』を選ぶか、または、［F5］を押して下さい。判断を誤った場合や、創造的な冒険ができるように、今進行中のゲームを、できるだけ頻繁にセーブし、また、プレイしながら、いろいろな場面で、できるだけ何回もセーブすることをお勧めします。危険な場面に遭遇する前には、いつも必ずセーブするようにしましょう。ゲームに大きな進展があった後にも、セーブするべきです。

セーブに関しては『ゲームのセーブ（10ページ）』をご覧下さい。

6）　ゲームをリストアする時

もし、ゲームを前にセーブしたところからやり直したいときは、『ファイル』メニューから『リストア　ゲーム（RESTORE　GAME』を選ぶか、または［F7］キーを押して下さい。

リストアに関しては『ゲームのリストア（14ページ）』をご覧下さい。

7）　ゲームをやめる時

プレイをやめるには、『ファイル』メニューから、『ヤメル（QUIT）』を選ぶか、または、［CTRL］＋［Q］を押して下さい。MS−DOSのコマンド・プロンプトの画面に戻ります。

8）　ゲームをやり直したい時

もし、プレイの途中に、ゲームをやり直したければ、『ファイル』メニューから、『リスタート　ゲーム（RESTART GAME）』を選ぶか、または、［F9］キーを押して下さい。『ヒーロー募集』のサインの前で、ゲームが再び始まります。

9）　時間を見るとき

ゲームの中の時間を見るときには、［CTRL］＋［T］を押します。時間はゲームにいろいろな影響を及ぼします。

10）　キャラクターの強さを見る

ゲーム中、スキルやヘルス・ポイントが見たくなったら［CTRL］＋［S］を押します。すると、キャラクターシートが出現します。赤く表示されている文字は「前に見た状態から変化のあったもの」です。ヘルス・ポイントやスタミナ・ポイントの表示は特に注意して下さい。

11）　クエスト・フォー・グローリィについて

ロゴメニューから『クエスト・フォー・グローリィ　ニ　ツイテ（ABOUT　GLORY1）』を選ぶか、［CTRL］＋［G］を押すと、バージョンナンバーとインタプリタ・バージョンナンバー、およびスタッフを表示します。

12）　言語の選択

ロゴメニューから『ゲンゴ　センタク（LANGUAGE）』を選ぶか、［CTRL］＋［L］を押すと、表示言語、入力言語の切り替えができます。

くわしくは『言語の切り替え（10ページ）』をご覧下さい。

＜プレイするためのヒント＞

『クエスト・フォー・グローリィ』のコマンド入力方法

名詞一語と動詞一語だけの簡単なコマンドをタイプすることによって、このゲームを進めていくことが出来ます。例えば、《イスニ　スワル》というコマンドは、《スワル》だけに短縮することができます。他に特に指示がない場合には、タイプされたコマンドの後は、いつもリターンキーを押して下さい。

コマンド入力言語が英語の時は、たいていの場合「動詞（＋助詞）＋目的語」の順に入力します。英語入力の時はカナキーをアンロックの状態にして下さい。

コマンド入力言語が日本語の時は、「目的語（＋助詞）＋動詞」の順に入力します。日本語入力の時はカナキーをロックしたときはカナ入力ができます。アンロックした状態ではローマ字入力になります。お好きな方をお選び下さい。

各コマンドを入力した後や、また、ゲームをしている最中などに、メッセージ・ウインドーが現れます。メッセージを読み終わったら、リターンキーを押してウインドーを消し、プレイを続けて下さい。

クエスト・フォー・グローリィは、次のような、数多くの動詞使用が可能です。試してみるといいと思われるものを、少しあげておきましょう。

《英語入力》	《日本語入力》	
ASK	キク	(聞く)
DROP	ステル、オトス	(捨てる、落とす)
SEARCH	サガス	(捜す)
TELL	ツゲル、イウ	(告げる、言う)
BUY	カウ	(買う)
EAT	タベル	(食べる)
PLAY	プレイスル	(プレイする
SIT	スワル	(座る)
THROW	ナゲル	(投げる)
CLIMB	ノボル	(登る)
GET	テニイレル	(手に入れる)
PUSH	オス	(押す)
SNEAK	シノビアシデアルク	(忍び足で歩く)
USE	ツカウ	(使う)
CLOSE	シメル、トジル	(閉める、閉じる)
GIVE	ワタス	(渡す)
READ	ヨム	(読む)
STAND	タツ	(立つ)
WALK	アルク	(歩く)
DRINK	ノム	(飲む)
OPEN	アケル、ヒラク	(開ける、ひらく)
RUN	ハシル、ニゲル	(走る、逃げる)
TAKE	トル	(取る)
REST	ヤスム	(休む)
SLEEP	ネムル	(眠る)
FEED	エサヲヤル	(えさをやる)

攻略のヒント

考えつくあらゆるところをくまなく調べてみましょう。扉を開けたり、引出しを開けたり、役に立つ物品や、手がかりを見つけるために、物の下側や、後ろ側を見てみましょう。出くわした全ての物品を気をつけて見てください。さもないと、重要な詳細を見逃すかも知れません。

ゲームの各場所を、注意深く調べてみよう。スピルバーグの町と、それを取り巻く平野の隅々まで捜索しよう。ただし、気をつけて進めて下さい。多くの危険があなたを待ち受けているのですから。

ゲームにそって、進んでいきながら、地図をかいていこう。訪問したそれぞれの場所のメモをとっておこう。そして、そこで見つけた物品についての情報や、近くの危険な場所について書いておこう。もし、ある場所を見逃すと、とても大切な手がかりを見落とすかも知れません。

キャラクターが知っているかも知れない、と思うことは何でも聞いてみよう。というのも、この平野の出来事について、いろいろ知るには、これが一番良い方法だからです。しかし、思慮分別を持ってやって下さい。キャラクターによっては、親しみ深くて、手助けしてくれたり、役に立つ情報や、忠告をくれますが、またその一方、キャラクターによっては、うその情報をいうものもいます。

必要だと思われる物品を取ろう。後で役に立つかもしれないいくつかの物品に出くわすことでしょう。しかし、あなたのキャラクターに物品を必要以上に持たせないようにしましょう。あなたが、持てる重量は、あなたのストレングスの強さによります。いつでも、タブ・キーを押すことによって、今、持っているアイテムの一覧表を見ることが出来ます。

ゲームの中で、障害を解決したり、進行して、より多くの手がかりを手に入れるために、あなたが手にいれておいたアイテムを使いましょう。

あなたのヒーローを10分間休ませて、失ったスタミナや体力を回復させるためには、**《ヤスム》**とタイプして下さい。

いつも気をつけて、油断しないで下さい。災難は、いつなんどき、思ってもいない所で、ふりかかってくるかも知れないのですから。

ゲームを頻繁にセーブしよう。特に、何か新しいことを試してみる時や、危険な可能性がある時には、セーブしておこう。そうすることによって、もし、最悪の状態が起こった場合、また最初からやり直さなくてもすみます。ゲームの好きな場面に戻れるように、プレイしながら、いろいろな場面で、できるだけ何回もセーブしておこう。こうしておくことによって、やろうと思えば、時間をさか登って、前と違ったゲームをプレイすることも可能になるわけです。

注：コンバット中には、ゲームをセーブすることは出来ません。

失望せずにがんばろう。打ち勝ちがたく見える障害に出会った時には、絶望するな！　気合いで避けろ！（ちょっと違うな）しばらく他の場所を探索して、また後で戻ってくる、というのも一つの手です。ゲームの中の全ての障害は、少なくとも一つは、解決方法があります。

障害によっては、いくつかの解決方法があるものもあります。時には、ある解決方法をとったために、次の障害を解決するのがより困難になったりすることもあります。またその反対に、次の障害が解きやすくなることもあります。もし、どうしてもいい解決方法が見つからない時には、もう少し前の時点に戻って、前とは違った道をたどってみて下さい。

もし、すべての手段がダメなら、シエラオンラインジャパンのユーザーサポートに問い合わせるという奥の手も用意しております。

友達の手を借りよう。友達と一緒にゲームをやると、手伝ってもらえるかもしれません（それに、友達と一緒だと楽しいし）。手がかりの解釈や、障害の解決についても、二つの頭脳は、一つの頭脳よりも良いものです。それに、冒険家というものは、昔から、チームで冒険に挑んできたものです。

＜ゲームについて＞

1. 『クエスト・フォー・グローリィ』ってどんなゲーム？

『クエスト・フォー・グローリィ』は、ゲームの中の世界を探検し、そのパズルを解くという、アドベンチャー・ゲームの基本的な概念を持ったゲームで、さらにファンタジー・ロール・プレイの典型的なキャラクター発展とコンバットを兼ね備えたものです。

ロール・プレイのエッセンスは、窮地に陥った時に、あなたの今のキャラクターならどう考えて、どうするだろう、と考えることです。

クエスト・フォー・グローリィでは、三つのキャラクター・タイプから選ぶことができます。強い戦士不思議な魔法使い、または、ずるくて策略家の泥棒、の三キャラクターです。それぞれのキャラクターは、同じゴールを持っています。それは、スピルバーグのヒーローになることです。しかし、各キャラクターは、そのゴールに達するために、違った手段を使うのです。

魔法使いは、ある障害を乗り越えるのに、魔法のスペル（呪文）を使うでしょう、でも、突っ込んできたモンスターとの腕ずくの戦いには、勝ち目がないでしょう。戦士や魔法使いならそのまま直接アプローチするような障害でも、泥棒は、その特殊な能力を生かして、誰にも気づかれないように障害をクリアする方法を見つけないといけません。

経験は、ヒーローになるためにとても重要な要素です。はじめのうちに困難だったことでも、経験を通してスキルが上達すると、容易になります。

話しかけることは、とても大切です。いろいろな人やモンスターに話しかけて、スピルバーグ平野のことや、あなたのクエストについて学ぼう。

ヒーローになるためには、いろいろなモンスター達と戦うか、あるいは彼らを避けなければなりません。戦うたびに、あなたの経験が増し、勝利と共にもたらされるお金や宝物は、食べ物や装備品を買うのに役に立つでしょう。

でも、ヒーローの人生は、いつもまじめで真剣なことばかりではありません。モンスターとの生死の戦いの合間に、ユーモアたっぷりの生活も存在するのです。いろいろなキャラクターのいる、スピルバーグの世界をお楽しみ下さい。

2. キャラクターづくり

アドベンチャーをはじめる前に、**『戦士』**、**『魔法使い』**、**『泥棒』**、の三つのキャラクターの中から、あなたのお好きなタイプを選んで下さい。どのキャラクターを選ぶかによって、遭遇する問題とその解決法が決ってきます。マウスかカーソルキーを使って、あなたがプレイしたいキャラクターを選び、リターンキーを押して下さい。

各キャラクターは、独自のスキルと能力を持っています。スキルと能力によっては、どのキャラクターにも備わっているものもあります。どのキャラクターにも、最初からある程度のスキルや能力のポイントが与えられていますが、それに付け加えて、ゲームを始める前に、50ポイントを適当に配分して下さい。

キャラクターを選んだ後、そのキャラクターに適当な名前をつけて下さい。

戦士（ファイター Fighter）

戦士の成功は、その武器のスキルと、身体の強さ、そして、ヒーローとしての人生の酷烈さに生存するためのバイタリティにかかっています。戦士の武器は剣です。そして、最も良い防具は、盾です。あなたの最初の『クエスト・フォー・グローリィ』の冒険には、戦士をプレイすることをお勧めします。

魔法使い（マジック・ユーザー Magic User）

魔法使いの成功は、その知性力と、魔法のスペル（呪文）の上手なかけ方にかかっています。魔法使いは、近距離でのコンバットを避けることによって、自分を上手に守ることが出来ます。

泥棒（シーフ Thief）

泥棒の成功は、その泥棒のスキルと、身を隠す能力、そして、アジリティ（機敏さ）にかかっています。泥棒の武器は、短剣です。そして、それを遠距離から投げることを好みます。身をかわすことによって最も効果的に身を守ることが出来ます。

Name : Brutus

Strength	25	Weapon Use	20
Intelligence	10	Parry	15
Agility	15	Dodge	10
Vitality	15	Stealth	0
Luck	10	Pick Locks	0
		Throwing	10
		Climbing	0
		Magic	10

Points Available

30 / 50

TAB to move around,
Arrows to adjust values.

Health Points 18 / 18
Stamina Points 15 / 15
Magic Points 10 / 10

Start Game

Cancel

3. スキル・ポイント（わざ、技能のポイント）の配分

スキルを配分をするためには、マウスカーソル、上下のカーソルキー、［TAB］キー、または、［SHIFT］＋［TAB］キーを使ってボックスカーソルを動かして下さい。各スキルにポイントを配点するには、右カーソルキーを押して下さい。右カーソルキーが押される度に、ボックスカーソルのあるスキルに5点ずつ配点されます。逆に左カーソルキーを押すと減点されます。（与えられたスキルのもとあった点よりも少なく配点を減らすことは出来ません。）

細かく配点したい場合には、［＋］と［ー］キーを使うと、一度に1点ずつ配点出来ます。

あなたのキャラクター・タイプにふつうは与えられていないスキル（戦士のための錠前やぶりのスキルなど）を得るためには、スキル・メニューからお望みのスキルを選び、上記の手順で、ポイントを配分して下さい。最小限の5点を得るには、『ポイント使用可能点』の覧から、15点が必要とされます。これらの配点は、自動的に配分されます。初期状態で0のスキルはいくら訓練してもゲーム中に上がることはありません。たとえば、魔法使いは通常クライミングの能力はありませんが、この数値を振り分けることで岩山や木に登ることが可能になります。しかし、クライミングの数値を配点しないでスタートすると、何度練習しても山はおろか、木に登ることすらできません。

ヘルス、スタミナ、マジックの各ポイントは、あなたが直接自由に変えることは出来ません。これらのポイントは、あなたの経験度、またけがをしたり、戦いの結果や、スキルの上達度などによって、自動的に変わります。

能力：

『ストレングス（強さ）』は、肉体的な労働、特にコンバットなどをするのに重要です。戦士は、効果的に動くためには、強くないといけません。

『インテリジェンス（知性）』は、魔法使いが魔法のスペルを習って、それをかけることを可能にします。また、ほかのすべてのキャラクターがコンバットの時に敵をやりこめる策略を考えるなどの精神労働をするのにも役立ちます。

『アジリティ（機敏さ）』は、コンバットの時に重要で、特に、ピック　ロック（錠前を破る）とステルス（忍び足で歩く）には、欠かせないものです。泥棒は、高いアジリティ・ポイントなしには、裕福にはなれません。

『バイタリティ』は、キャラクターがどれだけの損傷に耐えることが出来るかを、決めます。そして、キャラクターがいかに速く損傷や奮闘的な肉体労働から回復出来るかを決定します。戦士にとっては、高度のバイタリティはとても役に立ちます。

『ラック（幸運度）』は、いろいろと微妙に、そして不思議に、キャラクターを援助することが出来ます。特に泥棒にとっては、役に立ちます。

スキル：

ウェポンのスキルは、キャラクターがコンバットに成功する能力を決定するものです。

『パリー（受け流し、回避）』は、武器や盾を使って敵の攻撃を防ぐ能力です。

『ドッジ（身をかわす）』は、ひょいとかがんだり、横へ身をかわしたりして敵の攻撃を避けるスキルです。

『ステルス（忍び足で歩く）』は、人目を忍んでこそこそと歩き回る時に影やその他の偽装を利用して、静かに、慎重に動く技術です。

『ピック　ロック（錠前を破る）』は、キャラクターが鍵のかかった扉やチェスト（宝箱）などを開けることが出来るようにするスキルです。このスキルを使うには、ロックピック（錠前こじ開け器）か泥棒の七つ道具（ツール・キット）が必要です。

『スローイング（投げ技）』は、キャラクターが石や短剣などの小さな物体を投げて、目標にうまく当てるための才能を左右するスキルです。

『クライミング（登り技）』は、キャラクターが困難な表面をよじ登ることを可能にするスキルです。

『マジック（魔法能力）』は、魔法のスペル（呪文）を習って、それをかけるために必要な基本的なスキルです。

また、各キャラクターは、ある種のスキルや能力によって自動的に、特質を所有します。

『ヘルス・ポイント（健康度）』は、死ぬ前にキャラクターが受けられるダメージの量を判断するものです。ただし、アドベンチャー部分でのデストラップはどんなにヘルス・ポイントが高くても、引っ掛かるとその時点でゲームオーバーになります。

『スタミナ・ポイント』は、キャラクターが肉体労働をするためにどれだけのエネルギーを持っているかを判断します。スタミナ・ポイントが低い時には、キャラクターは、弱っています。だから、効果的に戦えず、いつもよりけがをしやすくなっています。

『マジック・ポイント』は、キャラクターが使うことが出来る魔法の量を決めます。マジック・ポイントがなくなってしまうと、スペルをかけることは出来ません。

スキルや能力は、訓練によって上達します。キャラクターがいつもよく練習するスキルは、比較的速く上達しますが、その反対に、使わないスキルは、元あったレベルのままになってしまいます。各キャラクターは、最初あなたが作った時に与えたスキルだけしか上達出来ません。

メニュー・バーにつねに表示されているスコアはゲームの進行度を表しています。イベントをクリアすると得点が加算され、間違った行動をすると減点されることもあります。進行度の目安として下さい。ただし、ゲームをクリアした時の得点が満点の500点になる、ということではありません。

経験値（エクスペリエンス・ポイント）はキャラクターの成長の目安となります。戦闘に勝ち抜いたり、イベントをクリアすると加算されます。ただし、スキルや能力は経験値に関係なく増加します。

4. ひとつのロール（役割）をプレイする

あなたは、『通信教育ヒーロー養成講座』を最近終了した新米冒険家として、クエスト・フォー・グローリィを始めます。あなたの近くにある冒険家のギルドにあるポスターには、次のように書いてある。

「募集：　ヒーロー。未経験者歓迎。

美しいスピルバーグの町を訪れ、モンスターと戦い、ブリガンド（山賊）を退治しよう。成功した応募者には、報酬と『スピルバーグのヒーロー』の称号を与える。」

なかなか聞こえがいい。特に、「未経験者歓迎。」というのが気に入った。さて、各所で死を逃れながら、山道を歩いて一か月、あなたは、すでに出発時の気力をなくしていたことでしょう。しかし、ここスピルバーグの町の門の前に立ち、戻るには遅すぎる。

スピルバーグじゅうを荒し回っているモンスターやブリガンド達を退治するか、もしくは、そうしようと試みながら死ぬか（今の時点では、後者のほうが最も可能性が高いようだが……）、という二つの選択しかできないのでありました。

さて、あなたは、あなたの選んだキャラクターになりきらないといけません。そして、彼が考えるように考え、彼がするように理性的になり、彼がするように障害解決をしないといけないわけです。あなたが、自分のキャラクター独特の個性を活かせば、キャラクターを生かし続けることに成功するでしょう。

5. このクレージーな世の中で生きるには

現実の人生がそうであるように、このゲームでも、生存するためにひとりの人間がしなくてはならない基本的な事柄があります。毎日二、三回は、食事をしなくてはなりません。もし食べ物を持っていれば、自動的に食べるようになっていますが、食糧を切らさないようにして下さい。なお、排泄は省略しております。

また、ヘルス、スタミナ、そしてマジック・ポイントを回復するために、ある程度の休息や睡眠が必要です。ゲームデザイナーやゲームライターのように睡眠をとらなくても、ゲームを進めることはできますが、たいていはこれらのポイントをすぐに使い果たしてしまうのがオチでしょう。旅を日中にする方がより安全なのと同じように、睡眠は、夜にとるのが最も効果的です。それに、ヒーローというものは、かの有名な『Aタイプ』の性格で知られているのですから。

しかし、どこで夜の睡眠をとるかには、気をつけないと、あなたは、誰かの真夜中のスナックとなってしまうかも知れません。

また、現実がそうであるように、基本的な必要事は、お金がかかります。お金を稼ぐには、クエストを遂行するか（ギルド・ホールに詳細が告示してあります）、お金持ちのモンスターを退治するか、もしくは（一番イヤな方法だが）、お城で仕事をするかして下さい。コインは、10銀貨が1金貨に相当します。食べ物や、装備品、魔法のスペル、それにヒーリング・ポーションは、地元のお店から買うことができます。

ほとんどのあなたの装備品は、背負い袋に入れて持っています。所持品の許容量は、あなたの体力や、所持品の重さによって決まります。

もし、何かの理由で急いでいる時（モンスターに後を追われている時など）には、より速く動くために、《ハシル》とタイプして下さい。でも、あまり遠くまで走りすぎないようにすることです。さもないと、あなたは、まもなく疲れてしまいます。もとのように普通に歩くためには、《アルク》とタイプして下さい。

6. ゲームを終了すると……

クエスト・フォー・グローリィを見事終了すると、次の『クエスト・フォー・グローリィ2』に使うために、あなたのキャラクターをセーブする機会が与えられます。フォーマットされた、読み込みの出来るディスクを挿入するように指示があります。このディスクをセーブしておくと、『クエスト・フォー・グローリィ2』を有利な立場で始めることが出来ます。

ただし、『クエスト・フォー・グローリィ2』の発売時期は、雑誌媒体、もしくは（正規登録ユーザーには）ダイレクトメールでお知らせいたします。

7. 他のキャラクターに話しかけるには

あなたは、スピルバーグ平野で、多くの変わった生き物に出くわすことでしょう。ある時は人間、また、ある時は、人間以外の者。これらのほとんどは、あなたの知らないことを知っていますから、それを学び取らなければなりません。これらのキャラクターと話をすることによって、いろいろな知識を得ることが出来ます。

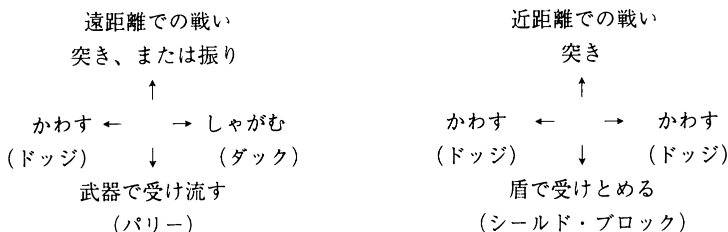
あなたが出くわす者はすべて、それらの専門分野においてあなたが、**《…ニツイテ　キク》**という文での質問が理解できますから、例えば、魔法用品店でザラと話をする時には、**《マホウ　ニツイテ　キク》**または、保安官に会った時には、**《ヒーロー　ニツイテ　キク》**などと聞くといいでしょう。これらの会話が、あなたがヒーローになるために必要なほとんどのヒントを与えてくれるので、何でも重要に思える事は、ちょっと書き留めておきましょう。

あなたの質問にたいする返事のほとんどは、またその次に聞くべき質問を引き出すことになるか、もしくは、役に立つ情報をくれる他の誰かに導いてくれるでしょう。たとえば、あなたが、保安官にヒーローについて尋ねると、保安官は、ギルド・ホールにいるウルフガングに話すか、または、スピルバーグ城で聞きなさい、と教えてくれます。次に、彼は、ブリガンド達について触れ、あなたにその方向を探るように暗示するわけです。

8. 戦い

このゲームの世界は、モンスターや悪者たちでいっぱいです。そして、もしあなたが、ヒーローになれるまで生き延びたかったら、それらのモンスターや悪者と戦う方法を絶対に学ぶべきです。モンスターがあなたのキャラクターを攻撃できるくらいの近距離に来た時、またはあなたが、**《タタカウ》**とタイプした時にはいつでも戦いが始まります。戦いの場面は、モンスターとのクローズアップ・シーンにかわります。

モンスターに出くわした時には、すばやく反応しないといけません。モンスターがまだ遠くの距離にいる間には、短剣を投げたり、適切なスペルをかけたりすることが出来ます。もしくは、戦うために、**《タタカウ》**とタイプすることが出来ます。戦っている時には、ある種のスペルはかけられますが、ヒーリングその他のポーションを使う暇はありません。



『クエスト・フォー・グローリィ』では、タイミングが、戦いの策略において最も重要な要素です。あなたの敵が、無防備な時に攻撃し、彼の攻撃に備えて防御をして下さい。攻撃を盾で受けるか、かわすかの選択は、あなたのスキルと装備品によります。

もし、戦いの状況が良くないと感じた時には、《ニゲル》とタイプして退却することが出来ます。そのようにして多くの戦いは、避ける事が出来ます。そして、時には、そうする方が賢明でしょう。しかしながら、戦いは、ヒーローになることを望む者にとっては、いい訓練であり、スキルを上達させるのに最も手っ取り早い方法のひとつです。毎回モンスターをやっつける度に、大切な経験を得ることになり、それは、将来の戦いに役立つことでしょう。

いつも、戦いに勝った後には、必ず敵の身体を探ることを忘れないようにしましょう。敵によっては、お金や、役に立つアイテムを持っているからなのです。

ほとんどの場合は、戦いの間に、状況を示す表が展示され、あなたのキャラクターのヘルス、スタミナ、そしてマジック・ポイント（マナ＝マジック・エネルギー）を知らせてくれます。けがをすれば、ヘルス・ポイントが減ります。戦いで激しく戦ったり、スキルを使ったりすると、スタミナ・ポイントを使うことになります。

スタミナ・ポイントがなくなると、エネルギーが、ヘルス・ポイントからひかれてしまいます。ヘルス・ポイントがなくなると、キャラクターは、死んでしまいます。ヘルスの状況は敵に関しても、敵がどれくらい打撃をうけたかを示すために、展示されます。

9. 泥棒のスキル

泥棒のキャラクターは、二つの特殊なスキルを持っています。**『ピック　ロック（錠前を破る）』**と**『ステルス（忍び足で歩く）』**です。これらのスキルを使うには、鍵のかかった扉を開けて入るために、**《ピック　ロック（PIKKU ROKKU）》**とタイプするか、または、静かに動き回るために、**《シノビアシデアルク》**とタイプして下さい。忍び足で歩くことをやめるには、普通に歩くために、**《アルク》**とタイプして下さい。

10. 魔法

魔法使い（マジック・ユーザー）は、一つのスペル（呪文）を持ってゲームを始めます。それは、ザップのスペル（攻撃の呪文）です。キャラクターは、巻物（スクロール）を見つけたり、買ったりして、より多くのスペルを読んだり、学ぶことができます。彼が修得したスペルは、インベントリー一覧表に展示されます。

また、スペルをかけるのに必要なマジック・ポイント（MP）の点数とそれぞれのスペルにおいて、キャラクターが持っているスキルのレベルもその一覧表に展示されます。スペルをかける能力は、使用するにつれて上達します。

ひとつのスペルを使うには、**《スペルの名前（…ノスペル）＋　ヲ　カケル》**とタイプして下さい。

11. メージのゲームをプレイするには

まず最初に、あなたの『通信教育ヒーロー養成講座　テキスト』の中の〔メージの迷路のプレイのしかた〕を読んで下さい。エラスムスのゲームには、二、三のバリエーションがあります。

迷路の画面には、二つの状況棒と四つのスペルボタン、そして橋とハシゴと大岩が散らばった 迷路とがあります。 二つのハイパーな『バグ』が、崖から落ちないようにしようとしています。白いバグがあなたので、紫のがエラスムスのです。ゴールは、あなたのバグがゲームを先に終わらせるようにしてやることです。

状況軸は、あなたの今のマジック・ポイント（MP）とあなたの今のスペルに残っている時間を示しています。

ゲーム・ボードで、スペルをかけることによってこのゲームをプレイします。もし、マウスがあれば、マウスをスペルボタンに向けて当て、単にクリックして下さい。キーボードからは、あなたが選びたいスペルボタンに剣のカーソルを動かして持っていくために、左と右のカーソルキーを使って下さい。そしてスペルをかけるためにリターンキーを押して下さい。ジョイスティックを使う場合には、スティックを望みの方向に向け、そしてスペルをかけるためにトリガーボタンを押して下さい。

あなたがスペルを選ぶと、タイマーが開始します。あなたにどれくらい時間が与えられるかは、選んだスペルのあなたのスキルのレベルによって決まります。その例外は、いつでもかかり、またすぐに効果が現れる**『トリガー』**のスペルです。

橋やハシゴをある位置に動かすには、**『フェッチ』**を使って下さい。マウスで橋あるいはハシゴを指し、左のマウスボタンを押し、物をあなたが望む所へ動かして、それからマウスボタンを放して下さい。キーボードやジョイスティックを使うには、アイテムを拾うのと、またそれをどこかに置くには、リターンキー（もしくは、トリガーボタン）を押して下さい。

あなたのバグの通り道から大岩を取り除くには、**『オープン』**を使って下さい。邪魔になる大岩にマウスを当てて、その後マウスをクリックするかリターンキーを押して下さい。大岩はその場から消えて、他の場所に（任意に）再び現れます。

あなたのバグの大きさを変えるには、**『トリガー』**を使って下さい。トリガーの各スペルは、次のサイズに大きさを変えます。小から中、中から大、または、大から小というふうに変化します。

　小サイズのバグだけがトンネルの中を通ることができます。中サイズのバグだけがハシゴを登ることが出来ます。中サイズのバグは、小サイズのバグを食べるのが好きで、中サイズのバグは、大サイズのバグの好みの食べ物なのです。すべてのサイズのバグたちは、食べ物となるものや、略奪食者、また、友達が近くにいると、すぐに気が散って取り乱してしまいます。同じサイズのバグは、お互いに魅了されてしまいます。

『フレーム・ダート』のスペルは、迷路の中にミニチュアの太陽を据え付けます。位置づける為には、マウスかカーソルキーを使って下さい。バグたちは、暖かさが好きなので、暖かい回りに寄ってくるのです。

もし、あるバグが死んだ場合には、新しいバグが迷路の上方に現れます。

＜ウォークスルー＞

『クエスト・フォー・グローリィ』ウォーク・スルー

注！下記に書いてある事柄は、経験を積んだゲーム・プレイヤーなら見ないほうがいいかも知れません。だから、クエスト・フォー・グローリィをプレイし始めるのに困難さを感じた人たちだけに読んでいただくものです。

『クエスト・フォー・グローリィ』を始めると、『ヒーローを募集』のポスターと三つのサインが見えます。その最初のサインが赤色の長方形の枠で表示されています。

次々と現れる紹介とクレジットの画面を見るために、リターンキーを押して下さい。そして、鎧を結びつけ、あなたの剣と盾を取り、終局なるクエスト、つまり『クエスト・フォー・グローリィ』に備えて下さい。

『キャラクターを選ぶ』画面では、戦士の絵の上をマウスでクリックするか、または戦士を選択するために、［TAB］キーを押して下さい。それから、戦士を選ぶためにリターンキーを押して下さい。

さてここで、あなたのキャラクターの能力を描いた、**『キャラクター・シート』**が見えます。

ストレングス（体力）25を選択するために、［TAB］キーを押して下さい。

右の矢印カーソルキーを10回押して下さい。あなたのストレングスは、今75に

なったはずです。

あなたのクエストを始めるために、リターンキーを押して下さい。

あなたが、各コマンドを入力した後に、メッセージ・ウィンドーが現れます。メッセージを読んだ後、ウィンドーを消して、プレイを続けるために、リターンキーを押して下さい。

《ホアンカン　ヲ　ミル》とタイプして下さい。

《オットー　ヲ　ミル》とタイプして下さい。

《ヒーロー　ニツイテ　キク》とタイプして下さい。

《ブリガンド　ニツイテ　キク》とタイプして下さい。

あなたのヒーローを画面の右上の角に動かすために、マウスかカーソルキーを使って下さい。

《クダモノ　ヲ　ミル》とタイプして下さい。

あなたのヒーローを画面の左端に動かすためには、カーソルキーを使って下さい。

（もし、ヒーローの動きが遅すぎる場合は、［＋］キーを数回押して下さい。

《ミル》とタイプして下さい。

居酒屋の扉（ビールの汚れがついた扉）へヒーローを動かすためには、カーソルキーを使って下さい。そして、扉の方へ歩かせて下さい。扉は、自動的に開きます。

あなたは、今、居酒屋にいます。メッセージを読んで下さい。

その後、**《ゲーム　ヲ　セーブスル》**とタイプして下さい。そして、次に、**《イザカヤノ　ナカ》**とタイプして下さい。

ヒーローをバーの中央カウンターの椅子へ動かすために、カーソルキーを使って下さい。

《スワル》とタイプして下さい。

《ノミモノ　ニツイテ　キク》とタイプして下さい。

《ドラゴンノ　イキ　ヲ　チュウモンスル》とタイプして下さい。

《ドラゴンノ　イキ　ヲ　ノム》とタイプして下さい。

あ？　ゲームオーバーになってしまいました……。

（おっと！　ゲームをセーブしておいて良かったネ！）

《ゲーム　ヲ　リストアスル》とタイプして下さい（もしくは**F7**キーを押す）。

こうすることによって、あなたがセーブしておいたゲームの場面に戻って来ました。ゲームをセーブした後にあなたがやったことは、すべて消えてしまいました。さあ、もう一度やり直しましょう。

ヒーローを右の（正しい？）カウンターの椅子へ動かすためにカーソルキーを使って下さい。

《イス（スツール）　ヲ　ミル》とタイプして下さい。

スピルバーグの町は、辺りをきれいに掃除する人が誰か本当に必要なのかも知れませんね……。

さて、今やあなたは、スピルバーグとクエスト・フォー・グローリィの世界を紹介されたので、ゲームをもう一度始めるために、［**F9**］を押して下さい。そしてここで、新しいヒーローを始めるを選んで、あなたのお好きなヒーローをクリエイトして下さい。ゲームを度々忘れずにセーブして、ゲームをお楽しみになって下さい！（以上原文の直訳）

って、どこがウォークスルーなんだ？

と怒っている方も多いでしょう。そういうプレイヤーの方々には少し突っ込んだプレイ方法を教えましょう。

キャラクターはゲームスタート時にはかなり貧弱ではありますが武器を持っています。しかしながら、新米冒険家諸子にはこれで戦うことはちょっと無謀かもしれません。そういうわけで、ゲーム初期の戦闘はできるだけ避けた方がいいでしょう。え、それじゃ全然強くならないじゃないかって？

ご心配なく。プレイヤーのスキルや経験値は戦闘以外でも上げることができます。

キャラクターは「ヒーロー」という、フリーランスに限りなく等しい職業です。よって、確実な収入源がありません。洗剤のセールスマンになるという手もありますが、この世界にはそんな職業はありません。そこで、始めの2、3日はいろいろな仕事をやってお金を貯めましょう。

たとえば……、

（1）城の馬小屋の掃除　1日5シルバー

（2）マジックポーションの材料収集　出来高制

これらの仕事を続けていれば次第に力がつき、しかもお金がもらえます（おお！）。

また、剣や魔法、盗みの練習を怠ってはいけません。剣は城の師範役（ウェポン・マスター）がみっちりと、あなたをしごいてくれます（ただし、有料）。魔法はバンバンかければ次第に強力になっていきます　（もちろん、場所を考えて使わないとMPの無駄ですが）。盗みは当然（？）実地研修あるのみです。

このゲームはキャラクターによって解き方が異なります。（つまり、一本で最低3回遊べるというわけだ！）たとえば、ヒーラーの家の木にある鳥（？）の巣の取り方。剣士なら石を投げて取るのですが、魔法使いだとフェッチの呪文を使用して巣を自分の方に引き寄せます。泥棒はその身軽さを利用して木に登って取るという次第です。

このゲームは「自分がそのキャラクターになったつもりで考える」ことが基本です。それではがんばって下さい！

〈ヒントがほしい時〉

もし、ゲームに行き詰まったときは当社ユーザーサポート係にご連絡いただければ、必要最小限のヒントをさし上げます。

〈トラブルシューティング〉

症状：メモリーチェックで640Kあるのに、ゲームが始まらない。

対策：常駐プログラムを走らせている場合、クエスト・フォー・グローリィを動かすために必要なメモリーに足りない場合があります。常駐プログラムの解除をして、もう一度動かしてみてください。

症状：マウスをちゃんと接続しているのにマウスカーソルが出ない。

対策：インストールプログラムで「マウスを使用する」設定にして下さい。

症状：ゲーム中の音楽が鳴らない。

対策：インストールプログラムでちゃんと設定しましたか？

MIDI音源の場合：

(1) MIDIケーブルの接続を確認する。

(2) スピーカーとMIDI機器の接続を確認する。

(3) スピーカー、および、MIDI機器のボリュームを確認する。

FM音源の場合：

(1) ディップスイッチをFM側に切り換える。もしくは、FM／EMSスイッチをFM側に切り換える。

(2) 音源ボードとスピーカーの接続を確認する。
確認する。

(3) スピーカーのボリュームを

症状：画面の色がおかしい。

対策：16色専用ディスクは16色表示機能を持った機種とアナログRGB対応
モニターとの組み合わせでないと正常な動作をしません。あきらめて、8色
用ディスクを使いましょう。

＜ゲーム開発システム＞

シエラオンラインでは、ハードウェアのめまぐるしい進歩に追随するため、独自のゲームソフト専用の記述言語を開発しました。ゲームのプログラム、グラフィックス、サウンドなどのデータをハードウェアと分離して開発できるようになりました。

これにより、シエラの3Dアニメーション・アドベンチャーゲームは、コンピューター・ゲームの第三世代ともいえる、『インタラクティブな映画』とでも呼べるような新しいアドベンチャー・ゲームの世界を創りあげました。

三次元カラーグラフィックス画面上を、主人公を自由に動かすことができます。スムーズなアニメーション、MIDI音源対応の素晴らしいBGMと効果音によって、リアルな臨場感をつくりだし、プレイヤーはゲームにのめりこんでしまうでしょう。

今回、日本の皆様に紹介するために、日本語と英語の二か国語に対応できるように開発システムを拡張いたしました。

入力されるコマンドは、強力なパーサーが内蔵する日本語および英語の文法を参照しながら解読するので、ゲームプログラムはそのコマンドに対して的確に反応します。コマンド入力は＜日本語モード＞と＜英語モード＞があり、ゲームをしている途中で簡単に切り換えできます。

メッセージの表示についても、＜英語＋日本語スーパー＞と＜英語＞の二つのモードがありますが、これもゲームの途中で任意に変更ができます。また、メッセージ表示モードは、コマンド入力モードとは関係なく選択できます。

＜ユーザー登録＞

パッケージに入っているユーザー登録カードは、製品保証およびサポートのために必要となります。完全にご記入のうえすぐに投函してください。

＜保証規定＞

シエラオンライン社では、万全を期して商品開発を行っておりますが、万一プログラムが正常に動かない場合、お買い求めより90日以内であれば無償で交換いたします。お買い上げのショップで交換して下さい。あるいは、使用されているパソコン名（メーカー名）とDOSのバージョンおよびどの様な状態かを詳しく明記し、当社までご送付下さい。住所・氏名も忘れずにお書き添えになって下さい。午前9時から午後5時の間に連絡の可能な電話番号があれば、それもお書き下さい。

お客様の操作ミスにより、ディスケット（またはデータ）を破壊された場合は、パッケージに破損されたディスケットを入れ、2，000円を現金書留または郵便為替で、直接当社までお送り下さい。折り返し郵送にて新品を送らせていただきます。

ただし、明らかに改造されたディスケットとみなされたもの、およびゲームのデータに対しては、保証いたしかねますのでご了承ください。

＜クレジット＞

日本語版制作スタッフ

日本語版エグゼクティブ・プロデューサー：	長野英二
システム開発：	パブロ・ゲニス
日本語版プログラム：	パブロ・ゲニス 林洋子 ゲーリー・カミガワチ ミッキー・リー
日本語版グラフィック：	ジェフ・クロウ ジム・ラーセン シェリー・ロイド
日本語版マニュアル翻訳：	スケロオプ前田晶子
日本語版マニュアル編集：	スケロオプ前田晶子 林洋子 岩井省吾 長野英二
日本語版テストプレイヤー：	マイク・ピキンキー 林洋子 岩井省吾 スケロオプ前田晶子

NOTES

<シエラオンラインからのお願い>

皆様の強いご要望により、このソフトウェアにはプロテクトをかけていません。これは私どもにとっては実験的な試みで、皆様のご不便を解消しようとするものです。

もし、皆様が、バックアップの目的以外にコピーをとって友人に配ったりされますと、当社もゲーム開発を続けていくことが出来ません。また、それが違法行為であることは皆様もご存じのことと思います。このゲームが気に入りましたら、友達に買うようにすすめるか、買ってプレゼントしてあげてください。

たくさんの違法コピーが出回るようなことになれば、もっと高い値段をつけて売らなければなりません。それは、皆様はもちろん、当社も望むことではありません。私どもの試みが成功すれば、これからも良いゲームソフトを安く提供することが出来ます。

皆様のご理解とご協力を、心よりお願い申し上げます。

<著作権について>

このマニュアルおよびソフトウェアの著作権および知的所有権はシエラオンラインジャパン株式会社およびSIERRA ON-LINE, INC.に帰属しており、すべての権利は法律により保護されています。

第三者によって全部もしくはいかなる部分も許可なく他の電子的な媒体や機械的に解読可能な状態に複写、複製、翻訳、圧縮することは法律によって禁じられています。

このソフトウェアを正当に購入された正規ユーザーがバックアップのために、コピーすることは許諾されています。ただし、ユーザー登録カードの返送が必要となります。

<レンタルについて>

当社ではソフトウェアのレンタルは許可しておりませんので、ご注意下さい。

PLEASE DO NOT MAKE ILLEGAL COPIES OF THIS SOFTWARE

The software you are using was produced through the efforts of many people: designers, artists, programmers, distributors, retailers and other dedicated workers.

The costs of developing this and other software programs are recovered through software sales. The unauthorized duplication of personal computer software raises the cost to all legitimate users.

This software is protected by federal copyright law. Copying software for any reason other than to make a backup is a violation of law. Individuals who make unauthorized copies of software may be subject to civil and criminal penalties.

SIERRA®

as a member of the Software Publishers Association (SPA), supports the industry's effort to fight the illegal copying of personal computer software.

Report copyright violations to:
SPA, 1101 Connecticut Avenue, NW, Suite 901
Washington, DC 20036



シエラオンラインジャパン株式会社

〒162東京都新宿区山吹町352番地

TEL: (03)5261-0970

003451020